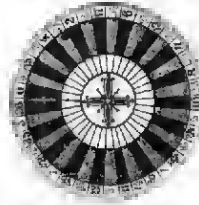


Preis 6 Mark.

7 Kronen.

Franks 7-50.



# Röntgen=Strahlen

für

ROULETTE-

und

TRENTÉ ET QUARANTE-

SPIELER.

A	12	0	12	G
B	4	3	18	G
C	5	6	Manque	G
D	7	8	18 18	G
E	10	11	Impair	G
F	14	15	Manque	G
G	16	17	Impair	G
H	19	20	Manque	G
I	21	22	Impair	G
J	23	24	Manque	G
K	25	26	Impair	G
L	27	28	Manque	G
M	29	30	Impair	G
N	31	32	Manque	G
O	33	34	Impair	G
P	35	36	Manque	G
Q	37	38	Impair	G
R	39	40	Manque	G
S	41	42	Impair	G
T	43	44	Manque	G
U	45	46	Impair	G
V	47	48	Manque	G
W	49	50	Impair	G
X	51	52	Manque	G
Y	53	54	Impair	G
Z	55	56	Manque	G
AA	57	58	Impair	G
AB	59	60	Manque	G
AC	61	62	Impair	G
AD	63	64	Manque	G
AE	65	66	Impair	G
AF	67	68	Manque	G
AG	69	70	Impair	G
AH	71	72	Manque	G
AI	73	74	Impair	G
AJ	75	76	Manque	G
AK	77	78	Impair	G
AL	79	80	Manque	G
AM	81	82	Impair	G
AN	83	84	Manque	G
AO	85	86	Impair	G
AP	87	88	Manque	G
AQ	89	90	Impair	G
AR	91	92	Manque	G
AS	93	94	Impair	G
AT	95	96	Manque	G
AU	97	98	Impair	G
AV	99	100	Manque	G
AW	101	102	Impair	G
AX	103	104	Manque	G
AY	105	106	Impair	G
AZ	107	108	Manque	G
BA	109	110	Impair	G
BB	111	112	Manque	G
BC	113	114	Impair	G
BD	115	116	Manque	G
BE	117	118	Impair	G
BF	119	120	Manque	G
BG	121	122	Impair	G
BH	123	124	Manque	G
BI	125	126	Impair	G
BJ	127	128	Manque	G
BK	129	130	Impair	G
BL	131	132	Manque	G
BM	133	134	Impair	G
BN	135	136	Manque	G
BO	137	138	Impair	G
BP	139	140	Manque	G
BQ	141	142	Impair	G
BR	143	144	Manque	G
BS	145	146	Impair	G
BT	147	148	Manque	G
BU	149	150	Impair	G
BV	151	152	Manque	G
BW	153	154	Impair	G
BX	155	156	Manque	G
BY	157	158	Impair	G
BZ	159	160	Manque	G
CA	161	162	Impair	G
CB	163	164	Manque	G
CC	165	166	Impair	G
CD	167	168	Manque	G
CE	169	170	Impair	G
CF	171	172	Manque	G
CG	173	174	Impair	G
CH	175	176	Manque	G
CI	177	178	Impair	G
CJ	179	180	Manque	G
CK	181	182	Impair	G
CL	183	184	Manque	G
CM	185	186	Impair	G
CN	187	188	Manque	G
CO	189	190	Impair	G
CP	191	192	Manque	G
CQ	193	194	Impair	G
CR	195	196	Manque	G
CS	197	198	Impair	G
CT	199	200	Manque	G
CU	201	202	Impair	G
CV	203	204	Manque	G
CW	205	206	Impair	G
CX	207	208	Manque	G
CY	209	210	Impair	G
CZ	211	212	Manque	G
DA	213	214	Impair	G
DB	215	216	Manque	G
DC	217	218	Impair	G
DD	219	220	Manque	G
DE	221	222	Impair	G
DF	223	224	Manque	G
DG	225	226	Impair	G
DH	227	228	Manque	G
DI	229	230	Impair	G
DJ	231	232	Manque	G
DK	233	234	Impair	G
DL	235	236	Manque	G
DM	237	238	Impair	G
DN	239	240	Manque	G
DO	241	242	Impair	G
DP	243	244	Manque	G
DQ	245	246	Impair	G
DR	247	248	Manque	G
DS	249	250	Impair	G
DT	251	252	Manque	G
DU	253	254	Impair	G
DV	255	256	Manque	G
DW	257	258	Impair	G
DX	259	260	Manque	G
DY	261	262	Impair	G
DZ	263	264	Manque	G
EA	265	266	Impair	G
EB	267	268	Manque	G
EC	269	270	Impair	G
ED	271	272	Manque	G
EE	273	274	Impair	G
EF	275	276	Manque	G
EG	277	278	Impair	G
EH	279	280	Manque	G
EI	281	282	Impair	G
EJ	283	284	Manque	G
EK	285	286	Impair	G
EL	287	288	Manque	G
EM	289	290	Impair	G
EN	291	292	Manque	G
EO	293	294	Impair	G
EP	295	296	Manque	G
EQ	297	298	Impair	G
ER	299	300	Manque	G
ES	301	302	Impair	G
ET	303	304	Manque	G
EU	305	306	Impair	G
EV	307	308	Manque	G
EW	309	310	Impair	G
EX	311	312	Manque	G
EY	313	314	Impair	G
EZ	315	316	Manque	G
FA	317	318	Impair	G
FB	319	320	Manque	G
FC	321	322	Impair	G
FD	323	324	Manque	G
FE	325	326	Impair	G
FF	327	328	Manque	G
FG	329	330	Impair	G
FH	331	332	Manque	G
FI	333	334	Impair	G
FJ	335	336	Manque	G
FK	337	338	Impair	G
FL	339	340	Manque	G
FM	341	342	Impair	G
FN	343	344	Manque	G
FO	345	346	Impair	G
FP	347	348	Manque	G
FQ	349	350	Impair	G
FR	351	352	Manque	G
FS	353	354	Impair	G
FT	355	356	Manque	G
FU	357	358	Impair	G
FV	359	360	Manque	G
FW	361	362	Impair	G
FX	363	364	Manque	G
FY	365	366	Impair	G
FZ	367	368	Manque	G
GA	369	370	Impair	G
GB	371	372	Manque	G
GC	373	374	Impair	G
GD	375	376	Manque	G
GE	377	378	Impair	G
GF	379	380	Manque	G
GG	381	382	Impair	G
GH	383	384	Manque	G
GI	385	386	Impair	G
GJ	387	388	Manque	G
GK	389	390	Impair	G
GL	391	392	Manque	G
GM	393	394	Impair	G
GN	395	396	Manque	G
GO	397	398	Impair	G
GP	399	400	Manque	G
GQ	401	402	Impair	G
GR	403	404	Manque	G
GS	405	406	Impair	G
GT	407	408	Manque	G
GU	409	410	Impair	G
GV	411	412	Manque	G
GW	413	414	Impair	G
GX	415	416	Manque	G
GY	417	418	Impair	G
GZ	419	420	Manque	G
HA	421	422	Impair	G
HB	423	424	Manque	G
HC	425	426	Impair	G
HD	427	428	Manque	G
HE	429	430	Impair	G
HF	431	432	Manque	G
HG	433	434	Impair	G
HJ	435	436	Manque	G
HK	437	438	Impair	G
HL	439	440	Manque	G
HM	441	442	Impair	G
HN	443	444	Manque	G
HO	445	446	Impair	G
HP	447	448	Manque	G
HQ	449	450	Impair	G
HR	451	452	Manque	G
HS	453	454	Impair	G
HT	455	456	Manque	G
HU	457	458	Impair	G
HV	459	460	Manque	G
HW	461	462	Impair	G
HX	463	464	Manque	G
HY	465	466	Impair	G
HZ	467	468	Manque	G
IA	469	470	Impair	G
IB	471	472	Manque	G
IC	473	474	Impair	G
ID	475	476	Manque	G
IE	477	478	Impair	G
IF	479	480	Manque	G
IG	481	482	Impair	G
IJ	483	484	Manque	G
IK	485	486	Impair	G
IL	487	488	Manque	G
IM	489	490	Impair	G
IN	491	492	Manque	G
IO	493	494	Impair	G
IP	495	496	Manque	G
IQ	497	498	Impair	G
IR	499	500	Manque	G
IS	501	502	Impair	G
IT	503	504	Manque	G
IU	505	506	Impair	G
IV	507	508	Manque	G
IW	509	510	Impair	G
IX	511	512	Manque	G
IY	513	514	Impair	G
IZ	515	516	Manque	G
JA	517	518	Impair	G
JB	519	520	Manque	G
JC	521	522	Impair	G
JD	523	524	Manque	G
JE	525	526	Impair	G
JF	527	528	Manque	G
JG	529	530	Impair	G
JH	531	532	Manque	G
JI	533	534	Impair	G
JJ	535	536	Manque	G
JK	537	538	Impair	G
JL	539	540	Manque	G
JM	541	542	Impair	G
JN	543	544	Manque	G
JO	545	546	Impair	G
JP	547	548	Manque	G
JQ	549	550	Impair	G
JR	551	552	Manque	G
JS	553	554	Impair	G
JT	555	556	Manque	G
JU	557	558	Impair	G
JV	559	560	Manque	G
JW	561	562	Impair	G
JX	563	564	Manque	G
JY	565	566	Impair	G
JZ	567	568	Manque	G
KA	569	570	Impair	G
KB	571	572	Manque	G
KC	573	574	Impair	G
KD	575	576	Manque	G
KE	577	578	Impair	G
KF	579	580	Manque	G
KG	581	582	Impair	G
KH	583	584	Manque	G
KI	585	586	Impair	G
KJ	587	588	Manque	G
KK	589	590	Impair	G
KL	591	592	Manque	G
KM	593	594	Impair	G
KN	595	596	Manque	G
KO	597	598	Impair	G
KP	599	600	Manque	G
KQ	601	602	Impair	G
KR	603	604	Manque	G
KS	605	606	Impair	G
KT	607	608	Manque	G
KU	609	610	Impair	G
KV	611	612	Manque	G
KW	613	614	Impair	G
KX	615	616	Manque	G
KY	617	618	Impair	G
KZ	619	620	Manque	G
LA	621	622	Impair	G
LB	623	624	Manque	G
LC	625	626	Impair	G
LD	627	628	Manque	G
LE	629	630	Impair	G
LF	631	632	Manque	G
LG	633	634	Impair	G
LJ	635	636	Manque	G
LK	637	638	Impair	G
LL	639	640	Manque	G

## VORWORT.

Allen Besuchern des Casinos von Monte Carlo wird sich der nachstehende reichhaltige Inhalt vom höchsten Nutzen erweisen.

Nicht in reklamehafter Weise spricht derselbe von Sensation, leichtverdienbarem Gold und der Möglichkeit rasch Millionär zu werden, was doch nur ein plumper Harnbug ist.

Verfolgt vielmehr in ehrenwertester Intention den verdienstvollen Zweck, durch seine offenen, ehrlichen, überzeugenden Aufklärungen, auf Grund 17jähriger Erfahrungen, Kenntnisse und Beobachtungen, in wissenschaftlicher, lehrreicher, dabei leichtfasslicher Art, den vielen Unkundigen, die freiwillig das Kasino betreten, in gewissenhafter Weise von wirklichem Nutzen zu sein.

Ratschläge dieser Art wurden bisher niemals gegeben, weil die wenigen Erfolgreichen schwiegen, die Erfolgen nichts zu sagen wussten, und machen sich selbst sofort bezahlt.

Diejenigen, die dem Spiele bisher ferngestanden, werden von den Gefahren desselben in Kenntnis gesetzt, gleichzeitig wird aber auch die Möglichkeit an die Hand gegeben, bei Befolgung der Ratschläge, kleines Kapital mit allergeringstem Risiko in erprobten Spielen anzuwenden.

Die höchste Genugtung wird der Verfasser in dem Umstande erblicken, wenn das Buch durch seinen Inhalt sich den Besuchern Monte Carlos deutscher Zunge, von dem wahrhaft praktischen Nutzen erweist, den es angestrebt und seine Entstehung verdankt.

**Der Verfasser.**

Monte Carlo, im August 1905.



## ÜBER DAS SPIEL IM ALLGEMEINEN.

Soweit wir auch in das graneste Altertum zurückblicken mögen, so lehrt uns die Geschichte, dass die Menschen seit jeher dem Spiele in mannigfachster Art gehuldigt haben. Der Mensch scheint sozusagen für das Spiel prädestiniert zu sein. In unseren Tagen ist das Spiel förmlich eine internationale Institution, es hat sich unserer Stitten derart heimlich, dass man heute ebenso frei und öffentlich spielt, als man einen Sport betreibt. Wenn auch gewisse Beschränkungen in den verschiedenen Ländern bestehen, so sind selbst weit entfernt das Spiel mit jener drakonischen Strenge zu unterdrücken, wie es vor Jahrhunderten der Fall war. Trotzdem in manchen Ländern die Todesstrafe auf das Hazardspiel gesetzt war, hat diese hochnotpeinliche Strafe die Spiel Leidenschaft der Menschen nicht auszurotten vermocht; in unserer humaneren Gegenwart würde sich eine Gesetzgebung in diesem Sinne als ebenso erfolglos erweisen.

Wer ist heutzutage noch kein Spieler?

Der Ebrgutz, die Verschwendungssucht, das Bedürfnis nach Luxus und Wohleben, nach Zerstreuung, nach leichtem raschen Geldverdienen, Leichtsinns, Leidenschaft, Verlockungen aller Art, Verlust oder Erschütterung des Vermögens, und last not least noblesse oblige in aristokratischen und Offizierskreisen, haben aus beinahe jedem menschlichen Wesen einen kleineren oder grösseren Spieler gemacht.

Ebenso sind wiederum die Borse, die Rennplätze, Casinos, Klubs, Cafés, Salons, Bars und Privatreise etc., ebenso viele Orte die Staats- und Klassenlotterien, das Zahlenlotto, sowie die verschiedensten sportlichen Veranstaltungen, bei denen die Wetten im Vordergrund stehen, ebenso viele Gelegenheiten, um der Spiel Leidenschaft in mannigfachster Weise zu huldigen.

Ohne demnach auf eine mehr oder weniger philosophische Abhandlung des Spieles weiter einzugehen, welches seit Menschengedenken stets seine Verehrer sowie Widersacher hatte, komme ich gleich auf die Hauptsache zurück, die uns hier besonders beschäftigen wird, indem ich mehrere Spielmethoden bekannt gebe, mit welchen bei Befolgung der Ratschläge bestimmt auf die Dauer zu gewinnen ist.

Diese meine Spielmethoden sind in ihrer ganzen Zusammensetzung gänzlich neu, ebenso die Progression, und

demzufolge bis zum heutigen Tag völlig unbekannt. Selbe basieren auf der Beobachtung, Erfahrung, Berechnung und auf Versuchen von der Dauer von 17 Jahren.

Wenn auch jeder Zweifel an der Ehrlichkeit der Bank sowie der dasselbst gespielten Spiele, Roulette und Trente et Quante; sowie an der Organisation des ganzen Spielbetriebes von Seiten dieser Aktiengesellschaft, der in jeder Hinsicht nur als ehrlich, honnet und korrekt zu nennen, ausgeschlossen ist, so befindet sich dennoch der Spieler in Monte Carlo, an der Roulette sowie im Trente et Quante einem nicht zu unterschätzenden Gegner gegenüber, der für sich folgende Vorteile hat:

1. Die Gefühlslosigkeit, Gleichgültigkeit, absolute Ruhe.
2. Das Zero an der Roulette und das Refait beim Trente et Quante.
3. Das Maximum, welches an der Roulette mit 6000 Franks, beim Trente et Quante mit 12.000 Franks fixiert ist, und dem progressieren des Spielers eine Schranke setzt.
4. Ein unbeschränktes Kapital von 60 Millionen.

Ist es nun möglich auf die Dauer mit Erfolg gegen diese Vorteile der Bank anzukämpfen? Auf welche Art? Mit welchen Mitteln?

In erster Hinsicht und mit Absicht habe ich an erster Stelle die Gefühlslosigkeit der Bank beim Spiele betont, denn die Brutalität der empfindungslosen Maschine, dem sensiblen Menschen gegenüber, ist wie überall demselben im Vorteile, und die Hauptquelle der grossen Gewinne der Bank.

In zweiter Hinsicht ist es das Zero und das Refait, welche dem Spieler 2-7% seiner Einsätze auf die Dauer der Zeit rauben.

Schliesslich die Unkonsequenz, die Spielereigenschaft, die Habgier, die Unbescheidenheit der Mehrzahl sämtlicher Spieler sind die Schuld ihrer Verluste, ihres Ruins und Unterganges.

Alle Systeme wären auf die Dauer gut, wenn es möglich wäre mit unbeschränkten Mitteln gegen die oft unglaublich langen Ecarts anzukämpfen, bis ein Gewinn erreicht wäre, wenn diesem Vorgange eben das Maximum nicht im Wege stände.

Alle Systeme wären dann gut; denn gäbe es ein absolut schlechtes System, mit welchem man immer verliert, so ist es ja klar, dass man nur das Gegenteil desselben zu spielen hätte, um ganz sicher zu gewinnen.

Hinsichtlich der Systeme und Methoden hört man so oft anrufen: „Oh ich spiele gar kein System, denn es gibt ja doch keines!“

Ich spiele puren Hazard! Nun wohl das Spiel auf den blossen Zufall, das blinde Glück hängt in sich auch nichts weiter als eine Methode ein System, denn in seiner Gesamtheit von mehreren Tagen, in seiner Abwechselung von Gewinnen und Verlusten, ergibt es nichts anderes wie alle andern Methoden und Systeme.“

Doch man beachte und beherzige es wohl, von allen Systemen ist das blosses Hazardspiel das gefährlichste, das heldauerlichste, das verhängnisvollste; denn der Spieler hängt auf Gnade und Ungnade von seiner Empfindung, momentanen Einwirkung, seiner Disposition, seinen reizbaren Nerven ab, die das Spiel unkonsequent, springhaft, unbestimmt, zaghaft, leidenschaftlich und heftig zu gestalten vermögen, und zwar derart, dass sich nach längeren Verlusten die Aufregung des Spielers bis zur völligen Kopflosigkeit steigert, und ihn derart hinreissst, dass er schliesslich mit Ausnahme seltener Fälle zumeist alles verliert!

Die besonnensten Menschen, haben schon so die aller unverdorfensten Verluste erlitten, die in ihrer Höhe sie derart verblüffen und betäubten, dass sie erst wieder zu sich kamen, als sie ausserhalb des Casinos ihre leeren Taschen vistingierten.

Denzufolge wenn man die Absicht hat, auf die Dauer mit Aussicht auf Erfolg gegen die Bank anzukämpfen, so ist es eine Hauptbedingung, sein Geschick einem wohl durchdachten, erwogenen und auf 10.000 von gefallenen Originalcomps erprobten System oder Methode anzuvertrauen. Nur so, wenn es möglich wird, ebenso mechanisch, schablonenmässig, ohne Ueberlegung, ohne Zögern und Zagen zu spielen, bannet der Spieler den grössten Teil der Unruhe der Sensibilität von sich, und gewinnt nach Beseitigung der vielen unvorhergesehenen Wechselfälle des Spieles ein gewisses Selbstvertrauen zu seiner Sache, er materialisiert sich wie die Bank, was ein wesentlicher Grund des Erfolges ist.

Sowie ein Feldherr einen bestimmten Angriffspunkt entwirft und darnach operiert, ebenso muss auch der Spieler nach einer fest bestimmten Grundlage operieren.

Das Spiel scheint manchen leicht und unterhaltend, der dessen Gefahren nicht kennt. Treten jedoch ungünstige Wechselfälle ein, dann beginnt sich die Unruhe des Spielers zu bemächtigen, die sich beim Fortschreiten der Verluste bis zur gänzlichen Kopf- und Fassungslosigkeit steigert, es ist dies auch nicht wunder zu nehmen, da der ohne Prinzipien operierende Spieler durch mannigfache Vorkommnisse während des Spieles irritiert, gar keine Zeit zur Bestimmung zu kommen hat.

Um schliesslich mit Erfolg gegen das unermessliche Kapital der Bank anzukämpfen zu können, limitiere man sich seinen Verlust und lasse den Gewinn unlimitiert. Ich frage alle diejenigen, welche die Wissenschaft und deren Resultate ignorieren und denen nur durch drastische Beispiele eine Ahnung von der Unwiderlegbarkeit der Wahrscheinlichkeitstheorie beigebracht werden kann; wenn A. u. B. eine Partie Karten spielen, und A. hat 10 Mark Spielgeld, B. dagegen 500 Mark, wer wird wahrscheinlich unterliegen? Sicherlich A.

Gesetzt den Fall, wir besitzen nun 2000 Franks Spielkapital und limitieren uns unseren Gewinn als Verlust per Tag mit 200 Franks, so nützt unserem Gegner, der Bank, sein grosses Kapital auch nichts mehr, denn er vermag dann nur bis zur Summe von 200 Franks gegen uns zu

setzen, und im Verlustfalle besitzen wir noch neun weitere Kapitalsfonde à 200 Franks, um die Bank mit unserer Angriffsmethod von vorne zu attackieren, und wir werden mit Ruhe, Ausdauer und Konsequenz auf die Dauer einen Erfolg erzielen.

Man nehme demnach niemals sein ganzes Geld mit in den Spielsaal. Man jage nicht alle seine Reserven auf einmal ins Feuer, ohne Soldaten keine Schlacht — kein Sieg! Jeder vernünftige denkende Mensch beherrzige, dass er zum Spiele stets nur diejenige Summe verwende, deren Verlust zu verschmerzen er leicht in der Lage ist. Unter gar keinen Umständen setze er sein ganzes Vermögen dem Risiko des Verlustes aus, die eigene und seiner Angehörigen Existenz aufs Spiel, er bedenke, nichts auf unserer Welt ist absolut sicher als der Tod!

Hat man sich jedoch zum Spiele entschlossen, dann halte man dasselbe mit Ruhe, Standhaftigkeit und Vertrauen korrekt durch: Man spiele nicht zu lange, besser zweimal im Tage, sei nicht zu anspruchsvoll im Glück, bedenke, dass nach einem erfolgreichen Spiel, sicher dasselbe auch für die Bank eintritt, und schliesse das Spiel womöglichst nach dem ersten Verlustcoup, nach einer guten Passage. sollte man dann doch trotzdem unterliegen, so fällt man wenigstens in Ehren, in dem Bewusstsein, sein Geld nicht leichtsinnig hingeworfen zu haben!

## DIE TECHNIK DES SPIELES.

Es ist für den Besucher der Spielsäle absolut erforderlich, die spiootechnischen Begriffe kennen zu lernen sowie sich mit den üblichen Fachaussdrücken vertraut zu machen.

Eine *Serie* nennt man das öftere Aufeinanderfolgen ein und derselben Farbe oder Chance, es gibt Serien bis zu 20 Coup und darüber, wenn sie auch sehr selten sind.

Wenn jedoch eine zeitlang die Farben regelmässig abwechseln, so dass jede derselben nur einmal erscheint, so nennt man dies eine *Intermittance*. Erscheint jede Farbe regelmässig zweimal, so bildet dies einen *Coup de deux*; erscheint die Farbe dreimal, ist es ein *Coup de trois*, die Regelmässigkeit von zwei und mehr Points aufwärts, beiderseits ein geschlossenes Bild.

Das *Equilibre* nennt man das ewige Gleichgewicht zwischen den einander entgegengesetzten Chancen im Spiele; wenn selbe auch innerhalb eines begrenzten Zeitraumes ungleich oft zum Vorschein kommen, auf die Dauer gleichen sie sich aber stets wieder aus.

Die Bewegung im ewigen regellosen Wechsel, das Umherirren des Zufalles von einer Chance zur andern, heisst die *Vibration*.

Das *Licart* ist die fast unausgesetzt vorkommende momentane Abweichung vom Gleichgewicht. Wenn zum Beispiel unter 100 Nummern bloss 41 rote und 59 schwarze gekommen sind, so ergibt das einen *Licart* von 17 gegen Rot und für Schwarz. Diese *Licart*abweichungen können kolossale Ausdehnungen erreichen und vernichten alle Spieler, die ihm Trotz bieten wollen.

Die in rückläufiger unendlicher Mannigfaltigkeit unausgesetzt vom Equilibre zum *Licart*, und von diesem wieder zurück zum Equilibre führende Bewegung nennt man die *Oscillation*.

La *Marche* nennt man den Gang, wohin man nach einander setzen soll, ob auf Rot oder Schwarz.

Die *Progression* oder die *Massage* heisst die Regelung der Höhe der Einsätze, die jedesmal gesetzt werden sollen.

Mit gar keiner Spielweise ist es möglich, bei jedesmal gleichem Einsatze (*masse égale*) auf die Dauer zu gewinnen, demnach ist bei all den tausenden Systemen und *Marches* eine vernünftigenasse Progression die Hauptsache.

## MARCHES.

Die unbeliebigste Spielweise ist jene, sich der Gewinnfarbe, das heisst der Farbe, die soeben gewonnen hat, anzuschliessen und wird selbe *La gagnante* genannt, und basiert auf der Erwartung von Serien.

La *perdante* heisst die Farbe setzen, die soeben verloren hat, und beruht auf der Anbahnung eines häufigen Chancenwechsels.

L'arant *dernière* spielen heisst man stets die Farbe wählen, welche beim vorletzten Coups gewonnen hat.

Der berühmte *Garcia Marche* wird gespielt, wenn man zweimal gegen die erschienene Farbe spielt und erst das drittmal sich derselben anschliesst, z. B. es käme Rot, so setzt man Schwarz, im Gewinnfalle wieder dagegen an Rot u. s. f. Kommt jedoch abermals ein zweites Rot, so geht man ein zweitesmal auf Schwarz, ist abermals ein drittes Rot erschienen, so geht man das drittmal auf die rote Farbe über und bleibt, solange man gewinnt, auf derselben. Mit diesem Marche gewinnt man alle *Intermittances*, alle *Coups de deux*, alle Serien von vier Points aufwärts, der einzige Feind ist der Dreiercoup.

## PROGRESSIONEN.

Die Progressionen haben den Zweck, die Bank im Verluste zu forciren in einer gleichen oder geringeren Zahl zu gewinnender Coups, diesen allein oder auch mit Gewinn wieder zurückzugeben.

Alle bisher bekannten Progressionen sind gefährlich kostspielig, und führen zu rasch an das Maximum. Die bekannteste Progression, auch Martingales genannt, ist die arithmetische, das einfache Doubliren des Einsatzes, wobei man schliesslich zwar stets ein Stück gewinnen muss, aber beim 11. Satze mit 5120 Franks nicht höher setzen kann, und im Gewinnfalle doch nur fünf Franks gewinnt, aber ein Vermögen riskiert hat. 1., 2., 4., 8., 16., 32., 64., 128., 256., 512., 1024. Stück à 5 Franks, 5, 10, 20, 40, 80, 160, 320, 640, 1280, 2560, 5120 Franks.

Beim Trente et Quarante sind gar nur zehn Sätze möglich, da der geringste Einsatz ein Louis ist. Dennoch wird diese Progression vielfach von Laien gespielt, die erst ihr Geld verlieren müssen, bis sie zur Erkenntnis kommen, dass elf, zwölf und mehr Verlustcoups hintereinander nicht ungewöhnlich sind.

Die sogenannte amerikanische Progression ist noch riskanter, der Eilzug zum Ruin, mit dieser sind auf der Roulette zehn, beim Trente et Quante gar nur neun Coups möglich, man macht zwar mit jedem Schlage die ganzen Verluste wett und gewinnt für jeden der gespielten Coups 1 Stück, opfert im Verlustfalle jedoch ein Vermögen.

1, 3, 7, 15, 31, 63, 127, 255, 511, 1022. Stück } Satz.  
5, 15, 35, 75, 155, 315, 635, 1275, 2555, 5110 Franks }  
20, 60, 140, 300, 620, 1260, 2540, 5100 10.220 Franks beim  
30. und 40.

Eine vernünftige Progression ist die von dem Mathematiker d'Alembert, welche darin besteht, dass man mit einem Stück beginnt und, solange man verliert, stets beim nächsten Male um ein Stück mehr setzt, also 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 n. s. w.; sobald man jedoch gewinnt, dann setzt man ein Stück weniger als vorher.

Der Zweck der Methode ist, dass, wenn man im Verlaufe des Spieles ebenso oft gewinnt als verliert, man stets um ein Stück mehr gewonnen als verloren hat.

Bei dieser Progression, die in der Theorie sehr verlockend aussieht, spielt aber das Ecart eine grosse Rolle. Ist die momentane Tendenz der Oscillation dem Spieler günstig, dann gewinnt er nicht viel, gerät er jedoch in die Gegenströmung, so erhöhen sich die Verluste bei einem ausgedehnten Ecart derart, dass das Geld des Spielers zwar langsam, aber ebenfalls ganz sicher in die Bank gleitet.

Der Angriff auf die Bank mit Anwendung der bis heute bekannten Progressionen ist eine Utopie, ein Unding, der sichere Ruin früher oder später, denn selbe sind alle viel zu rapid, ebensogut könnte man mit einem Dreschkegel gegen das moderne Repetiergewehr losgehen!

Für Spieler, denen grosse Kapitalien zur Verfügung stehen, wären dann noch eher die zwei folgenden Progressionen anzupfehlen, wobei man mit einem Gewinncoup immer zwei vorhergehende Verlustcoups deckt, bei der zweiten Progression bei jedem Gewinncoup noch je ein Stück gewinnt.

1., 2., 3., 6., 8., 13., 21., 34., 55. Stück  
5, 10, 16, 25, 40, 65, 105, 170, 275 Franks.  
89., 144., 233., 377., 610., 987. Stück  
443., 720., 1165., 1885., 3030., 4935 Franks

Oder:

2., 4., 7., 12., 20., 33., 54., 88. 143. Stück  
10, 20, 35, 60, 100, 165, 270, 440, 715 Franks  
238, 376, 609, 986 Stück  
1160, 1880, 3045, 4980 Franks.

Doch wie gesagt, erfordern all diese Progressionen zu viel Kapital, und es ist entschieden abzurathen, sich einem solchen Risiko auszusetzen; mit meinen hier zur Veröffentlichung gebrachten Spielmethoden und Progressionen ist es möglich, mit kleinem Kapital und Risiko sich in Monte Carlo einen Gewinn zu erarbeiten, vorausgesetzt, wenn der betreffende Spieler Geduld und Ausdauer besitzt; denn das Spiel ist kein Zeitvertrieb, kein Vergnügen, sondern eine geschäftliche ernste Operation, bei welcher es sich um den Gewinn oder Verlust barem Geldes handelt, und die demzufolge unter Umständen eine angestrengte Arbeitsleistung erfordert, wie überall und immer bei jeder Unternehmung, bei welcher man auf einen Verlust rechnet. Nur der von dieser Anschauung Durchdrungene kann auf die Dauer auf Erfolg rechnen.

Das Hauptmotiv des Spiels ist und bleibt in fast allen Fällen, Geld zu gewinnen; denn auch der Reiche spielt, um zu gewinnen, und nicht, um zu verlieren. Es mag sein, dass gerade Menschen, die sehr reich sind, die den Wert des Geldes nicht kennen, nie gekannt haben und deren Gemüth im Leben, der Reiz andern Menschenkindern beschortet Aufregungen gefehlt hat, sich besonders zum Spiel hingezogen fühlen. Auch derjenige, dessen Leben bis dahin wie ein träger Strom dahinfloss, wird beim Spiel die ganze Stufenleiter der Empfindungen, deren ein Mensch überhaupt fähig ist, kennen lernen.

Man wird hingerissen, gefesselt, vergisst Essen, Trinken und Schlaf, und was kein Gott, kein Kind, kein Weib, keine Geliebte zustande brachten, erreichen spielend die Karten und das Roulette. In Monte-Carlo erleben viele Leute in einer Woche oft mehr als in langen Jahren. Kein Wunder, dass dieser Ort in vielen wirklichen und manchen geschriebenen Romanen eine so grosse Rolle spielt.

## DAS ROULETTESPIEL.

Wer das Roulettespiel auch immerhin erfunden haben mag, seine Konstruktion der Einteilung der Nummern, der Kombinationen, Auszahlungsquoten, die Art und Weise der Betrichsetzung, alles dies ist ein vollendetes, tiefdurchdachtes Werk, das an und für sich angestaunt werden muss.

Die Roulette besteht aus einem Hohlzylinder von 60 cm Durchmesser, der in 37 gleiche Felder eingeteilt ist, und die mit den Nummern von 0 (zero), bis 36 bezeichnet sind.

Die diversen Spielchancen sind folgende:

1. Die einfachen Chancen, Rot und Schwarz, Gerade und Ungerade, und Passe und Manque.

Die roten Nummern sind: 1, 3, 5, 7, 9, 12, 14, 16, 8, 19, 21, 23, 25, 27, 30, 32, 34, 36.

Die schwarzen Nummern sind: 2, 4, 6, 8, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 22, 24, 26, 28, 29, 31, 33, 35.

Passe heissen alle Nummern von 19 bis 36.

Manque jene von 1 bis 18.

Pair sind die geraden, Impair die ungeraden Nummern.

Auf diesen einfachen Chancen erhält man im Gewinnfalle seinen Einsatz einfach ausbezahlt, d. h. für 5 Franks Franks dazu, für 20, 20 Franks dazu, bis zum Maximum von 6000 Franks.

Die mehrfachen Chancen sind:

La douzaine, das Dutzend.

La première douzaine, ist das erste (Zahlen 1 bis 12)

La deuxième douzaine, das zweite " 13 " 24)

La troisième douzaine, das dritte Dutzend. " 25 " 36)

Im Gewinnfalle wird der Einsatz doppelt ausbezahlt, für 5 Franks 10 Franks dazu, Maximum 3000 Franks.

La colonne heisst die Kolonne, man annouciert.

La colonne trente-quatre, 34 für die erste Kolonne

La colonne trent-cinq 35 " zweite "

La colonne trente-six, 36 " dritte "

Jede Kolonne umfasst 12 Nummern und wird auch hier im Gewinnfalle der Einsatz doppelt ausbezahlt.

La Transversal simple oder man das Transversal zu 6 Nummern und wird folgendermassen gesetzt. Der Einsatz wird fünfmal ausbezahlt, das Maximum beträgt 1000 Franks.

Le carré heisst das Quadrat und umfasst vier Nummern.

Le premier carré heissen die ersten vier Nummern.

Les quatres premiers sind hingegen die ersten drei Nummern,

13.	14.	15.
16.	17.	18.

11	12
14	15

Zero mit inbegriffen, und ist folgendermassen zu setzen. Man achte darauf, diese zwei Satzarten nicht zu verwechseln.

Der Einsatz wird achtfach ausbezahlt, das Maximum beträgt 750 Franks.

La Transversal pleine oder à trois nennt man das Transversal zu drei Nummern und ist folgender Art zu plazieren: Der Einsatz wird einfach ausbezahlt, das Maximum ist 500 Franks.

A cheval nennt man zwei Nummern zusammen rittlings verbinden, so z. B.: der Gewinn wird 17-fach ausbezahlt, Maximum ist 360 Franks.

En pleine nennt man die einzelne Nummer für sich allein oder voll setzen, man plaziert den Einsatz direkt auf eine Zahl, und erhält im Gewinn 35fach seinen Einsatz; Maximum 180 Franks.

Man kann nun auch zwei Dutzende oder zwei Kolonnen zusammen à cheval spielen, wobei der geringste Einsatz 10 Franks ist, der höchste 12,000 Franks, wofür man jedoch nur die Hälfte seines Einsatzes ausbezahlt erhält.

Zero ist eine Nummer wie jede andere; hat man auf selbes gesetzt, so erhält man 35fach seinen Einsatz ausbezahlt. Wenn aber Zero herankommt, so gewinnt alle Einsätze die Bank, die auf den mehrfachen Chancen gestanden, nur die Einsätze auf den einfachen Chancen werden als neutral (neutre), als vorläufig unentschieden betrachtet und en prison, d. h. in die Sperre bis zum nächsten Coup getan. Gewinn beim nächsten Coup die Chance, auf welcher der Einsatz steht, so gehört der ganze Einsatz wieder dem Pointeur, gewinnt die entgegengesetzte Chance, so gehört er der Bank.

Statt seinen Einsatz durch das Fegefeuer des "Prison" gehen zu lassen, steht es bei den einfachen Chancen dem Pointeur frei, sofort nach einem Zero die Hälfte seines Einsatzes zu reklamieren.

o o

## DAR TRENT ET QUARANTE-SPIEL.

Wird mit 6 vollen französischen Whistspielen à 52 Karten = 312 Karten, gespielt, so gibt es vier Chancen: Rouge et Noir, et Couleurs und Lovers. Der geringste Einsatz ist 20 Franks, das Maximum 12,000 Franks.

Der Wert der Karten gilt nach den Points. Demnach das Ass 1, zwei gibt 2, 3, 4, 5 u. s. w. bis 10. Es werden zwei Kartenreihen gelegt, die erste gilt stets für noir, die

zweite für rouge. Die Karten werden so lange aufgelegt, bis deren Pointszahl 30 (trente) überschritten ist, demnach der Name, da 40 die höchste Pointszahl quarante nicht überschritten werden kann.

Diejenige Kartenreihe, deren Pointszahl nun näher an 30 ist, hat gewonnen. Zum Beispiel: In der oberen Reihe, die stets für schwarz gilt, werden 34 Points gefegt, in der unteren für Rot jedoch 36 Points, dann gewinnt Schwarz, ist jedoch die Pointzahl der zweiten Reihe näher an 30, dann gewinnt rouge. Noir wird nicht eigens annulliert, sondern der Croupier ruft, rouge gagne, ist es umgekehrt, rouge perd! Der Croupier spricht nie noir aus, was oft die Ursache von Missverständnissen ist.

Das Zero beim Trente et Quarante heisst „Refait“; dieses tritt ein, wenn die beiden Kartenreihen die Anzahl der gelegten Points 31 beträgt. Die Einsätze kommen dann in die Sperrre „prison“ bis zum nächsten Coup; kommt dann die Farbe, die man gesetzt hat, heraus, so bekommt man seinen Einsatz zurück, jedoch ohne etwas zu gewinnen, im andern Falle ist er verloren. Um sich gegen das „Refait“ zu schützen, kann man die Einsätze versichern. Man ruft: „La masse est assurée“ und bezahlt für je 500 Franks 5 Franks Prämie. Man kann aber auch, ohne den nächsten Coup abzuwarten, die Hälfte seines gemachten Einsatzes zurückziehen.

Das „Après“ tritt ein, wenn in beiden Kartenreihen die gleichen Points gelegt worden sind, die über 31 sind, zum Beispiel  $32 = 32$ , bis  $40 = 40$  der Croupier ruft, dann trente-deux après, oder quarante après, hierbei kommt der Einsatz nicht in das „prison“, es ist einfach ein coup nul.

Couleur gewinnt, wenn die Farbe der zuerst aufgeschlagenen Karte mit der Farbe der jeweils gewinnenden Reihe übereinstimmt. Inverse gewinnt im entgegengesetzten Falle. Es wird hier ebenso wie bei rouge et noir, nur von rouge gesprochen, bei Couleur und Inverse vom Tailleur nur das Wort Couleur benutzt. Deshalb hört man: couleure gagné oder couleure perd rufen, in letzterem Falle also selbstverständlich, wenn Invers zum Zuge kommt.

Es gibt demnach beim Trente et Quarante nur vier chances simples, und der Einsatz wird auf jeder dieser Chancen nur einfach ausbezahlt, das heisst, für 20 Franks 20 Franks dazu, bis zum Maximum von 12.000 Franks.

Um aus dem Annoncieren des Croupiers sich sofort klar zu sein, welche Chancen gewonnen haben, empfiehlt es sich die Technik des Spieles völlig zu beherrschen.

## GLÜCK IM OBJEKTIVEN SINNE UND GLÜCKSPIELE.

Glück im objektiven Sinne wird vom menschlichen Willen unabhängige Ablauf äusserer Vorgänge und die Verkettenng äusserer Umstände insofern genannt, als die Resultate desselben in Beziehung zu den Wünschen und

Hoffnungen der Menschen gesetzt werden. In diesem Sinne ist Glück gleichbedeutend mit Zufall.

Was die Glücks-, auch Hazardspiele genannt, anbelangt, sind dies solche Spiele, bei welchen der Ausgang nicht von den Kenntnissen, Wissen, Fähigkeiten, Kunst, Erfahrung und Geschicklichkeiten der Spieler, sondern lediglich oder wesentlich vom Zufall bedingt und bei welchen es sich um den Gewinn oder Verlust eines wirklichen, für den Spielenden, nach ihren Verhältnissen nicht völlig bedeutungslosen Spielobjektes handelt.

Es gehören dahin sehr viele Kartenspiele; zu den meist in Cerclekreisen und hauptsächlich in Monte Carlo gespielten Hazardspielen gehören das Roulettespiel, *Rouge et noir*, auch *Trente et Quarante* genannt, sowie das *Baccarat*

## DIE WAHRSCHEINLICHKEIT BEIM HAZARD.

Die Wahrscheinlichkeit findet statt, wo bei einander entgegenstehenden Gründen für eine Annahme die Gründe überwiegen. Die Wahrscheinlichkeit schliesst die Möglichkeit des Gegenteiles nicht aus, hat aber selbst verschiedene Grade, durch welche sie sich der Gewissheit sehr nähert, und zwar nach dem Gewichte der Gründe, welche für eine Annahme sprechen.

Die mathematische Wahrscheinlichkeit ist das Verhältnis der Anzahl der einer bestimmten Erwartung günstigen Fälle zu der Anzahl sämtlicher möglichen Fälle, vorausgesetzt, dass alle Fälle gleich möglich sind.

Die ganze Schwierigkeit in der Lehre von der Berechnung der Wahrscheinlichkeit kommt daher auf die Bestimmung des Verhältnisses zwischen der Anzahl der einem Ereignis günstigen und der Anzahl aller möglichen Fälle zurück. Hierbei leistet die Lehre von den Kombinationen sehr wesentliche Dienste und muss auch die Erfahrung und Beobachtung in Anspruch genommen werden.

Der Grad der Wahrscheinlichkeit für Kombinationen hängt wiederum von der Anzahl der beobachteten Fälle und von ihrem Verhältnis zu den der möglichen überhaupt. Weiterhin müssen Kombinationen für unsso wahrscheinlicher gelten, als Tatsachen überhaupt in gesetzmässiger Weise für deren Zustandekommen sprechen.

## DIE WAHRSCHEINLICHKEIT VON SERIEN, ABNORMITÄTEN UND PHÄNOMENEN.

Es ist ganz sicher, dass bei Beginn des Spieles die Chance 1:1 steht, ebenso für rot als schwarz, die Wahrscheinlichkeit ist demnach 2:1, denn unter allen vorkommenden unendlich vielen Fällen wird die Hälfte Male



rot, die Hälfte Male schwarz kommen. Vom zweiten Wurfte gilt dasselbe. In den Fällen, in denen beim ersten Wurfte rot kam, wird beim zweiten Wurfte die Hälfte wieder rot, die andere Hälfte aber schwarz sein. Daher ist die Wahrscheinlichkeit einer Serie von 2 rot 4 : 1, die einer Serie von 3 = 8 : 1, von 4 = 16 : 1, von 5 = 32 : 1, von 6 = 64 : 1, 7 = 128 : 1 etc.

Wer erklärt den pathologischen Fall, dass beim Erscheinen langer Serien, die wenigsten Spieler aus denselben Nutzen ziehen? Woher stammt im Gegenteil die Maute der Pointeure, zumeist nur im Verluste zu progressieren und im Gewinne sich mit dem Ursprungesatz zu begnügen, anstatt den Satz tragen, d. h. durch die Bank verdoppeln zu lassen! Der Grund liegt in der Ansicht, dass infolge des seltenen Vorkommens solcher Abnormitäten, mit dem Fortschreiten derselben, progressiv die Wahrscheinlichkeit ihrer baldigen Unterbrechung wachse. Dies ist grundfalsch!

Wie die Erfahrung und Theorie erweisen, müssen zwei gleiche Chancen im Spiele auf die Dauer 32768 wechseln, ehe sich eine Serie von 16 bildet. Die Spieler berücksichtigen jedoch nicht, dass diese Wahrscheinlichkeit von 32768 : 1 gegen die Serie von 16, die in der Tat vor dem Beginne derselben bestanden hat, inzwischen durch das Anwachsen der 16. Serie bis auf die einfache 1 : 1 Chance zusammen geschmolzen ist.

Die längsten Serien, Intermittenzen, oder sonstige abnorme Figuren, Phänomene von Regelmässigkeiten, Repetitionen, oder sonstigen Vorkommnissen, an deren Fortsetzung man absolut nicht länger mehr zu glauben vermag, sind nur insolge unwahrscheinlich, als sie nicht begonnen haben, mit jeder neuen Wiederholung nimmt die Wahrscheinlichkeit ihrer Verlängerung jedoch von Coup zu Coup zu! Diesem Irrtume fallen 90% sämtlicher Spieler zum Opfer.

o o

## BEOBSACHTUNGEN AUS 17JÄHRIGER PRAXIS.

So z. B. habe ich in meiner Praxis folgende Abnormalitäten zu beobachteten Gelegenheit gehabt:

Die längste Serie waren 28 schwarz, darunter 19 gerade schwarze Nummern. Der längste Ecart 57, und zwar in 283 Coups fielen 175 Manque und nur 118 Passe. Keine geschlossene Zweier Coups 14, 9 Dreier Coup, 6 Vierer Coup, fünf lange Serien geschlossen von 11, 8, 8, 7 und 14 Coups hintereinander. Ein Dutzend kam 16 Mal hintereinander heraus, die mittlere Kolonne 17 Mal, ein Dutzend blieb 38 Mal aus, das Transversaal 16 bis 21 sah ich 11 Mal nacheinander erscheinen, jenes von 31 bis 36 volle 153 Coups ansbleiben. Das einfache Transversaal zu 3 Nummern 22, 23, 24 fünf Mal herauskommen. Die à cheval-Nummern 4 bis 7 ebenfalls fünf Mal, ebenso die einzelne Nummer 23, fünf Mal hintereinander werfen sehen. Zero erschien in 21 Coups neun

Mal, ebenso den Einsen sah ich in folgender Weise: 1, 11, 23, 1, 21, 1, 1, 36, 1, 34, 1, 16, 21, 1, 1 zum Vorschein kommen. Ebenso folgende Konstellation 7, 29, 32, 0, 19, 7, 29, 32, 0, 19, 7, 29, 0, 0, 7.

Durch volle 31 Coups erschienen stets 2 rot und nur 1 schwarz, dabei waren bis zum 24. Coups die roten Nummern stets ungerade, die schwarzen alle gerade Nummern, gewiss eine fast unglückliche Abnormalität. Es ist eben an der Kommittee alles möglich und mögen diese authentischen Vorzüge dienen, dass gegen diese Phänomene nicht anzukämpfen ist; sich denselben anschliessen ist besser, als dagegen zu spielen.

o o

## ÜBER DEN WERT AUTHENTISCHER PERMANENZEN.

Permanenzen nennt man die Anzeichnung sämtlicher in ununterbrochener Reihenfolge geworfener Nummern an der Ronlette oder der gelegten Points beim 30 et 40.

Da die Erprobung eines Systems am grünen Tuche bares Geld kostet, so ist es ein grosser Vorteil, vorerst das System an der Hand solcher Original-Permanenzen ohne Kosten zu Hause auf das Gründlichste zu prüfen.

Solche authentische Permanenzen, die alle Merkmale absoluter Verlässlichkeit in sich schliessen, sind meines Wissens zumindest von längerer Dauer um keinen Preis zu haben; denn die gewissenhafte Ausführung dieser mühsamen Arbeit erfordert die 13stündige Tätigkeit zumindest zweier Personen im Spielsaal, da von 10 Uhr früh bis 11 Uhr nachts gespielt wird. Auf bezahlte Arbeit und dem Spiele ferntestehender Personen ist, der Ablenkung und Monotonie halber, kein Verlass. Eine absolut verlässliche Permanence kann nur von Selbstspielern geschaffen werden, die ein ganz besonderes Interesse daran haben, an der Hand derselben selbst ernste Studien und Versuchsproben vorzunehmen. Ich habe zu diesem Zwecke selbstaufgezeichnete Permanenzen meinen verehrten Lesern zur Verfügung gestellt.

o o

## EINTRITTSFORMALITÄTEN UND DAS VIATIQUE.

Ogleich in früheren Jahren jeder anständig gekleidete ohne weiters gegen Vorweisung einer Visitenkarte in die Spielsäle eingelassen wurde, ist in den letzten Seasons die Administration sehr rigoros geworden und verlangt durchweg Identitätspapiere, man versehe sich demnach am besten mit einem Reisepasse.

Unter 21 Jahre alte und in abhängiger Lebensstellung sich befindende Personen werden nicht mehr zugelassen.

Es gibt Eintrittskarten für das Atrium, den Konzert- und Lesesaal sowie für die Spielsäle. Diese sind wiederum Tages-, Monats- und Saisonkarten, für die Mehrzahl aller Besucher kommen jedoch nur erstere in Betracht.



Unter Viatique bezeichnet man das Reisegeld, welches die Administration denjenigen zur Verfügung stellt, die von Fortuna völlig verraten, ihre heimischen Penaten ohne diese Hilfe nicht wiedererzielen zu können erklären.

Ist man der Administration durch längere Zeit als Spieler genügend bekannt oder hatte man schon früher ein Reisegeld erhalten und wieder bezahlt, so unterliegt die rasche Erledigung des Anspruchs keinerlei Schwierigkeiten, sonst sind aber die überzeugenden Beweise für den Verlust dem diensthabenden Inspektor zu erbringen, dem man sich durch einen Saaldiener mit den Worten „Annonceur moi à Monsieur l'inspecteur du jour s'il vous plaît“ anmeldet.

o<sup>o</sup>o

## PERMANENTE RATSCHLAGE EINES ERFAHRENEN SPIELERS.

Der Handwerker erlernt sein Metier, bevor er zu arbeiten beginnt, der Arzt praktiziert, der Advokat studiert die Rechte, bevor er plaidiert, der Kaufmann eignet sich die erforderlichen kaufmännischen Kenntnisse an, bevor er sich etabliert und macht von seinem Kapital erst dann Gebrauch, bis er dieses für hinreichend und die Umstände für günstig erkannt hat, sein Geld nicht nur zu verteidigen, sondern auch zu vermehren!

Im Gegensatz hierzu kommt die grösste Mehrzahl aller Spieler, in völliger Ignorance der Verhältnisse, der üblichen Spiele, der Art und des Wesens derselben, in vollster Unkenntnis der Technik selbst, nach Monte Carlo und operiert mit grossen Summen mit einer Naivität, als ob es selbstverständlich wäre, gewinnen zu müssen, ohne sich vorher auch nur im geringsten informiert und eingearbeitet zu haben.

Es ist unbestreitbar, dass man nur bei denjenigen Unternehmungen gut fährt, die man vom Grunde aus versteht.

Wenn Sie das Verlangen fasst, verehrter Leser, zu spielen und Sie besitzen noch genug gesunden Menschenverstand, so werden Sie mir und meiner Erfahrung glauben, dass wenn Sie in voller Unkenntnis oder mit unzureichenden Kenntnissen sich an das grüne Tuch begeben, unfehlbar einer Katastrophe in die Arme laufen. Glauben Sie auf kein Glück, auf keinen glücklichen Zufall, noch auf alle Zufürstungen von rechts und links, messen Sie auch keinerlei Wert einem momentanen Erfolge zu; glauben Sie mir vielmehr, dass es selbst mit der Kunst, gut spielen zu können, schwer hält dauernde Erfolge zu erzielen.

Diejenigen, die gar nichts oder wenig verstehen, sind tötsichere Opfer. Prägen Sie es sich wohl ein, dass Sie mit ungenügenden Kenntnissen auch nicht ein Stück riskieren dürfen, sei es aus Neugierde, Langweile oder Geringschätzung des Geldes, denn Sie können wahrhaftig nicht wissen, wohin Sie dieses erste gewonnene oder verlorene Geldstück hinführt!

Sie kennen sich vielleicht in jeder Hinsicht ganz genau und sind ihrer Herr selbst, aber niemals vollkommen

genug im Hinblick auf das Spiel. Das erste gespielte Stück ist der kleine Finger im Triebwerk, der ganze Körper wird sicherlich mit hineingezogen. Demnach, wenn Sie schon spielen wollen, warten Sie solange, bis Sie von der Sache etwas Gründliches verstehen.

Haben Sie nun die Absicht vom Spiel etwas keuen zu lernen, dann versorgen Sie sich mit Büchern, die auf das Spiel Bezug haben; es sind über dasselbe viele sinnige, doch auch manche geistreiche und wohlgedachte Sachen geschrieben worden. Man lese soviel als möglich, mit viel Aufmerksamkeit, unterscheide wohl das Schlechte vom Guten und wähle das Beste. Ist die Auswahl getroffen, dann studiere man das betreffende System oder Methode, vorerst zumindest auf einige tausend Nummern und arbeite sich sehr gründlich ein. Nur auf diese Art werden Sie sich über die Vor- und Nachteile Ihres Vorhabens völlig klar werden. Sie müssen es selbst fühlen, wenn der geeignete Moment gekommen ist, ihr Geld zu riskieren, d. h. von der Theorie zur Praxis überzugehen. In diesem Augenblicke werden Sie sich durch ihre theoretischen Studien auch überzeugen haben, welche Maximalkapitalien dieses oder jenes System erfordert, und ich rate Ihnen nur jenes zu wählen, welches mit ihrer Bärse am besten in Einklang zu bringen ist, ohne ein zu grosses Loch zu reissen.

Es ist eine unbestreitbare Tatsache, es gibt theoretisch kein unfehlbares System! Beim Spiel sind alle Coups neu, und der Coup, der kommen wird, durch absolut nichts aus den vorhergegangenen gebunden!

Diese wahren Argumente im absoluten Sinne genommen, könnten zu der Auffassung verleiten, dass das Spiel nur ein ganz purer Hazard ist; doch praktisch auf die Dauer ausgeführt, sind die Sachen anders. Das Spiel ist eine Wissenschaft, zwar keine absolute, doch relative Wissenschaft, und es gibt im Spiele gesetzartige Wahrscheinlichkeitstheorien.

Nach dem gegenwärtigen Reglement der Spiele in Monte Carlo, gibt es an der Roulette wie am 30 et 40 praktisch mit Erfolg durchführbare Spielmethoden. Die praktischsten, vorsichtigsten und vernunftgemässen sind diejenigen auf die einfachen Chancen, Dutzende und Kolonnen. Dessenungeachtet können selbst doch ein sehr grosses Spielkapital erfordern und setzen überdies grosse Geduld, viel Scharfsinn und Selbstbeherrschung voraus; wie übrigens alle auf erster Grundlage beruhenden Spielmethoden.

Das Studium des Spieles wird jedermann mit der Zeit überzeugen, dass mit masse égale, d. h. mit sich stets gleichbleibenden Einsätzen, der Kampf gegen die Bank auf die Dauer ganz aussichtslos ist, gleichviel mit welcher Angriffsart. Das Zero und das Refait beim 30 et 40 machen einen Erfolg unmöglich. Diese Steuer ist auf die Dauer unerschwingbar, denn sie belastet nicht das Einkommen, sondern vielmehr das Kapital. Trotz der wichtigen Rolle, die diese Besteuerung spielt, wird derselben zumeist wenig Wichtigkeit zugemessen; doch sei man verstohet, dass im ununterbrochenen Spiele, selbst mit der besten Marche, das gesamte Kapital sicher verschlungen wird.

Ein noch gefährlicherer Feind ist das Fcarr, an dessen oft kolossaler Ausdehnung die meisten Systeme scheitern.

Demzufolge, um zum Ziele und Erfolge zu gelangen, gibt es demnach nur einen Weg, und der ist, die Einsätze zu progressieren. Die Kapitalsfrage ist nun hier und mit ihr die Gefahr; spielt man aber, so ist die Gefahr im allgemeinen überall.

Zwischen dem relativ langsamen, jedoch ganz sicherem Tode, auf masse égale, und jenem oft selbstmordartigen, mit rapiden Progressionen, gibt es einen zwar bescheidenen, jedoch goldenen Mittelweg, der einem zu leben gestattet!

Selbst wenn Sie, verehrter Leser, nun mit allen Kenntnissen über das Spiel wohlausrüstet, mit hinreichendem Kapitale versehen, an den grünen Tisch zur Ausübung in der Praxis schreiten, so ist auch darin noch keine Garantie geboten, dass Sie Geld gewinnen werden. Von 100 Spielern gibt es 60, die unzureichende Kenntnisse besitzen und welche ohne Ausnahme rasch ihr Geld verlieren, sozusagen die Bank füttern! Von den andern 40, welche bereits in das Spiel eingeweiht sind, verlieren noch weitere 30 bis 35 auf die Dauer ihr Geld, selbst wenn sie sich durch längere oder kürzere Zeit mit Erfolg verteidigt haben. Die restlichen 5 bis 10 allein gewinnen Geld; wenn auch nicht unfehlbar jeden Tag, so doch ganz sicherlich am Abschlusse einer Woche, eines Monates oder ihres Aufenthaltes in Monte Carlo!

Warum verlieren nun auch die geübten und mit Kapitalien gut versehenen Spieler? So gut eine Spielmethode auch sein mag, eine jede hat ihre schwierigen Momente, über welche mit Ruhe hinwegzukommen es nicht leicht ist. Eine halbverlorene Schlacht zum Siege zu gestalten, ein halbfalltes Unternehmen zur Blüte zu bringen, erfordert energische Charaktere, Kaltblütigkeit, Selbstbeherrschung; Entschlossenheit und absolute Ruhe im Augenblicke der Krisis! Diese Eigenschaften mangeln den meisten der Spieler.

Als sensibles Wesen wird man irritiert, man verliert den Kopf, wolingenen die empfindungslose Maschine kaltblütig weiter arbeitet. Im Kampfe mit der Bank ist die normale Situation zumeist auf Aussenstände basiert, denn die Bank hat in der Regel Geld vom Spieler, welches er ihr vermittelst der Progression wieder abzunehmen sucht. Hat man nun eine Sitzung von z. B. zwei bis drei Stunden mit einem Gewinne von 20 oder 100 Stücken Gewinn beendet, so hat man auch zumeist zu wiederholten Malen das sensationelle Gefühl empfunden, das einem der Aussenstand von 200, 500 oder mehr Stücken bereitet und die nahe Möglichkeit eines gänzlichen Sprunges vor Augen führt.

Man kann sein Spiel sehr wohl beherrschen und vollstes Vertrauen zu diesen Momenten und seiner Geldbörse haben, aber in solchen kritischen Momenten, wo man den Inhalt derselben erschreckend rasch zusammenschmelzen sieht, da fehlt die Ruhe, da fehlt der Mut! Die Spielmethode ist nicht die Ursache ihres Misserfolges, denn es gibt keine, die nicht ihre harten Augenblicke hätte. Nur der kämpfende, erprobte erfahrene Spieler allein lässt sich von all den vielen

Wechselfällen des Spieles nicht erschüttern, er trägt selbst mit stoischer Ruhe, da er selbe voraussieht und täglich als selbstverständlich erwartet!

Man kann demnach nicht mit Aussicht auf dauernden Erfolg spielen, wenn man nicht die Wissenschaft des Spieles sich gründlich angeeignet hat, das zum Spiele erforderliche Kapital mehrfach sein eigen nennt; sowie schlüssliche eine grosse Ruhe, einen eisernen Willen; unerschütterliche Kaltblütigkeit, Scharfsinn, Konsequenz, absolute Urteilskraft, Besonnenheit im Verlusste und Bescheidenheit im Gewinne besitzt!

Ein Teil dieser Eigenschaften kann Ihnen gestatten, mehr oder weniger glückliche Erfolge zu erzielen, um aber auf die Dauer Sieger im Kampfe mit der Bank zu bleiben, ist jedoch die Vereinigung sämtlicher Eignungen erforderlich.

Man spiele nicht mit zu vollem Magen oder mit Wein überhitztem Kopf, nicht mit den Nerven, diese sind schlechte Ratgeber.

Man nehme niemals sein ganzes Bargeld mit in die Spielsäle.

Man lasse sich niemals in gefährliche Progressionen ein.

Man kapriziere sich unter keinen Umständen, das Erscheinen einer Chance oder Nummer erzwingen zu wollen.

Man präge sich wohl ein, dass mit Gewalt und Ungeduld, selbst mit den grössten Mitteln gegen die Bank nicht anzukämpfen ist.

Man halte im Spiele nichts für unwahrscheinlich, denke vielmehr, dass beim Spiele die „höchste Unwahrscheinlichkeit“ die „höchste Wahrscheinlichkeit“ in sich schliesst; so paradox dies auch klingen mag. So wächst zum Beispiel die Wahrscheinlichkeit einer Serie mit ihrer Länge, und wird immer sicherer, je länger sie wird.

Man sei nicht abergläubisch, meide jedoch die Spielsäle, wenn man nicht disponiert ist.

Man limitiere sich seinen Verlust und lasse den Gewinn unlimitiert.

Man sei konsequent und halte das einmal gewählte Spiel entschlossen und korrekt durch.

Man setze es sich nicht in den Kopf, wenn man Frs. 495 gewonnen, das Fünfhundert Franks-Billet gerade voll machen zu wollen; man bläst oft der Kleingigkeit halber den ganzen Gewinn ein.

Man spiele nicht für die Galerie, d. h. man setze keine Ehre darin, vor den Anwesenden oder in den Augen schöner Frauen als kühner grosser Spieler zu brillieren.

Man meide die Gesellschaft der Frauen während des Spieles, man wird abgelenkt und vergisst nur zu leicht die sich auferlegte Reserve, wenn die charmanten, liebenswürdigen Versucherinnen der Eigenliebe schmeicheln. Der Weg zur Hölle ist mit guten Vorsätzen gepflastert!

Man spiele niemals über seine Verhältnisse, auch nicht mit erborgtem Gelde, da man unruhig und zaghaft spielt.

Man sei nicht zu anspruchsvoll im Gewinne.

Man baue beim Spiele keine Luftschlösser.

Man betrachte das Spiel als ernste Arbeit und nicht als leichten Zeitvertreib, das gewonnene Geld als ein Darlehen.

Man glaube nicht an die „Hand“ des Croupiers. Der eine wird vorwiegend die roten, der andere aber die schwarzen Nummern bringen, freilich, man beachte es sehr wohl, ohne im geringsten etwas dafür oder dagegen tun zu können. Dass ein Croupier, selbst der Geschickteste, imstande sei, irgend eine Chance oder Nummer mit Sicherheit werfen zu können, ist absolut ausgeschlossen, in den Fällen, wo es dennoch zutrifft, nur purer Zufall.

Im Spiele, besonders an der Roulette, ein scharfes Auge, ein gutes Gedächtnis und ein starkes Beobachtungsvermögen zu besitzen, ist ungemein viel wert, das Geheimnis des Erfolges, doch ist dies eine Kunst, die nicht leicht zu erlernen ist, grosse Übung, jahrelange Beobachtung und Praxis voraussetzt.

Wenn die Lektüre dieser Zeilen so manche verhindern sollte, ohne Vorkenntnisse, ohne reifliche Ueberlegung, ihr Geld an das grüne Tuch zu tragen, so habe ich die Genugthuung, kein unnützes Werk getan zu haben, denn ich retze allen diesen ihr im voraus schon verlorenes Geld; ein dauernder Erfolg ist nur durch gründliche Kenntnis des Spieles und ernste Arbeit zu erreichen. Man beherzige die Worte, dass das Spiel die Zerstreuung der Leute von Geist — und die Leidenschaft der Dummköpfe ist!

o o

## MONTE CARLO.

Von hohen Bergen sturmgeschützt, in ewig blühender Blumenpracht, von Meereswellen sanft unsputt, vom blauen Himmel angelacht, so schaut der Herr in bester Laune einst dieses kleine Edenparadies!

Der Himmel schimmert wie lebendiger blauer Atlas, die Luft ist völlig durchscheinend, äusserst klar, schwach bewegt von duftendem balsamischem Hauch. Alles steht in vollster Blütenpracht, und unsere Augen werden überall von immer neuen Eindrücken in leuchtenden strahlenden Farben gefesselt. Pelargonien und Goldregen bilden Hecken, Haufen von schneeweissen Margueriten wachsen aus dem Boden, sarkisviolett und weich ist Heliotrop längs der Mauern in Ranken gezogen und alle Arten Rosen breiten und schlingen sich, weinrot, seidengelb, alabasterweiss, wie Teppiche über die Beete, über Lusthausdächer, klettern an den überhängenden Felsen empor bis hinan zu den niedlichen Pavillons am Gipfel, selbe flüsternd, drängen auf schweren hochstämmigen Bäumen Blume an Blume zusammen.

Auf Bäumen und Büschen in blühender Pracht sind alle Farben entzündet, in den Gärten und an den Abhängen sehnen wir zwischen dunklem Grün, Orangen und Zitronen die saftigen Früchte der japanischen Mispel, die reisenden Früchte unserer Obsthäuser des Nordens, Feigen- und Mandelbaum, Agave und Aloe, stehen am Zaune und strecken rote Blütenstöcke in die Höhe. Jeder Hang, jeder leere Platz, der steinige Eisenbahndamm, bis hinab zum Meere, alles ist übermalt mit rosafarbenen und wachsgelben Zweig- und Riesenkakthus.

Welch eine Blumenfülle! Hunderte Arten von wahrhaft erdrückender Mannigfaltigkeit, Schönheit und Duft prägen in den Jahrhunderte alten Terrassengärten des ersten Schlosses in Monaco und jenen Zaubergärten der Kasinogesellschaft. Hier wo Schatten oder ein stilles Wasserchen mit Goldfischen rinnt, da ragen der Kala weisse Schwanenhäuse zwischen Inseln von gelben Schwertlilien oder fein geklärten, fast lila Seerosen und anderen Wasserpflanzen empor. Alles wächst frei, unter blauem Himmel und in wimmelnder ungestümer Ueppigkeit, unausrottbar wie unter den Tropen!

Von der Terasse aus umspannt das trunkene Auge ein wundervolles Panorama, das in dieser glasklaren und seidenweichen Luft das entfernte Korsika oft mit freiem Auge zu sehen gestattet.

Inmitten dieses irdischen Paradiesesgartens mit wahrhaft stidlicher Vegetation liegen die phantastischen Bauheiten der Spielsäle, wie eine Fata morgana aus Tausend und eine Nacht von Tanbenschwärmen umkreist.

Zu unseren Füssen rauscht das Meer — von fern her schlagen die Rhythmen eines prickelnden Wiener Walzers an unser Ohr.

Es ist ein wundervoller einziger Anblick dieses Monte Carlo, in dieser in tausend Farben spielenden Lichtwelt, wie sie nur im Zauberlande der Märchen spielt, von hinreissender bezaubernder Schönheit, an der das beglückte Auge sich nicht sattsehen kann.

## HOTEL DE LA CONDOMINE.

MONACO — Condamine.

Dieses Hotel, in sehr angenehmer Lage in der Rue des Princes gelegen, ist ein altes bekanntes deutsches Haus. Neu eingerichtet mit allem Komfort. Von deutschen Offizieren und Beamten-Verein empfohlen. Elektrische Beleuchtung, Bäder und Garten am Haus. Deutsche Zeitungen, Leseschreib- und Musikzimmer. Vorzügliche Küche und Keller. Pension von 8 Franks mit den 3 Mahlzeiten an, Wein inklusive. Portier bei allen Zügen am Bahnhof in Monaco.

HENRI TAIRAZ, Besitzer.

## GRAND HOTEL DE LONDRES MONTE CARLO

Kaum 150 Meter vom Kasino entfernt, inmitten der Zaubergärten Monte Carlos gelegen, ist es ein altes bekanntes Haus, allerersten Ranges, von deutschen Offizieren und Beamtenverein empfohlen. Jedweder Komfort der Neuzeit vorhanden, elektrische Beleuchtung, Niederdruckwarmwasser Heizung, Lift, Baderäume, hohe Appartements mit Balkons, und voller südlicher Lage. Elegante Speiseräume, englische Vorhalle, erhöhen die Annehmlichkeiten des Aufenthaltes. Vorzügliche Küche, renommierter Keller. Dejeuners zu 4 Franks, Dinners zu 5 Franks, an separaten Tischen; volle Pension von 14 Franks an je nach der Jahreszeit und Wahl der Zimmer. Omnibus und Dolmetsch am Bahnhof in Monte Carlo bei allen Zügen.

J. KAISER, Direktor.

**RAND HOTEL DE PARIS.** Erstklassiges Hotel. Be-  
rühmte table d'hôte zu 5 und 6 Franks, Wein unbegriffen.  
Grill Room. Café de Paris.

**RESTAURANT DU COMMERCE.** *Monte Carlo. Boulevard des Moulins* 52. Vorzüglicher Mittag- und Abend-  
tisch für 1-50 bis 2 Franks, Wein inklusive Zimmer von  
2 Franks an. JOSEPH ASSO, *Besitzer*.

**VILLA DU MIDI. MONTE CARLO.** *Boulevard au Nord*  
und *Rue bel-Respiro*. Familien-Pension ersten Ranges.  
Schöne Zimmer, voller Süden, elektrisches Licht, Luft-  
heizung, Bäder, Gartenterrasse. Kein Pensionzwang.  
REBOURS, *Besitzer*.

**HOTEL DU LOUVRE.** *Monte Carlo. Bd. des Moulins*.  
Ausgezeichnetes Hotel, ganz neu, der Neuzeit entsprechende  
Komfort. Von Deutschen viel besucht. Mässige Preise.

**DEUTSCHES SANATORIUM IN MONTE CARLO.**  
MONACO. Klinik f. Chirurgie, Frauenkrankheiten, Elektro-  
therapie. — Das ganze Jahr geöffnet. — Prospekte gratis.  
*Dirig. Arzt und Besitzer; Dr. ZILLES.*

**DEUTSCHE APOTHEKE.** *Monaco. Rue Grimaldi*.  
Dr. LIEMANN, *Besitzer*.

**HOTEL-RESTAURANT OE LA CREMALIÈRE.**  
*Monte Carlo*. Komfortable Zimmer mit elektrischem Licht.  
Diners zu 2 und 2-25 Franks. Wein unbegriffen.

*Trinken Sie Champagne*  
*Moët & Chandon*

## NIZZA.

Nizza ist die Königin der Riviera! Es vereinigt die  
Vorzüge aller anderen Kurorte, deshalb glänzt ja der Name  
„*Nice la belle*“ im Kranze der Kur- und Schönwelten, wie  
tiefes Feuer edelgeschliffener Brillanten im Carmaisee wert-  
vollen Juwelschatzes, um stets neu zu bestücken und zu  
fesseln!

Nizza ist das ersehnte Ziel der Erholungshedürftigen,  
der Lebenshort für Kranke, welchen der Sonne Wärme und  
des Meeres salzwürzige Luft neue Kraft und Stärke gibt,  
der heissersehnte Wunsch junggetrauter Hochzeitspaare, die  
unter wolkenlosem Himmelsblau der Honigmonde Poesie  
verträumen, der Sammelplatz lebensfroher Welt aus allen  
Himmelszonen, Treffpunkt der Potentaten, Monarchen, Prinzen,  
Adel, Finanzgrößen, amerikanischen Milliardäre.

Nizza ist aber auch das Stelldichein des Volkes zu  
citel Lust und Freude, das Vergnügen sucht, und im welt-  
berühmten Karneval seinen Höhepunkt erreicht; — doch  
auch für ernste Kunst und Arbeit, jeglichen Sport zu Wasser  
und zu Land.

Der Schöpfung unermessliche Pracht und Reichtümer  
sind gar verschwenderisch an diesem goldenen Strande aus-  
gegossen, dazu das Leben und die Frauen — dies alles  
schliessen mit mächtigem Zauber und vollkommenen Glanze  
in sich die drei Wörtchen: „*Nice la belle!*“

**ZUM TOURISTEN NIZZA.** *Avenue de la Gare, 20.*  
— Grösstes Etablissement von Souvenir-Gegenständen aller  
Art aus Nizza, als Reiseutensilien, Galanteriewaren, Leder-  
artikel, Glas, Porzellan, Silberwaren, Spezialgeschäft für Oliven-  
holzgegenstände, Parfums, Stöcke, Schirme, grösste Auswahl  
von Photographien und Ansichtspostkarten etc., zu billigsten  
Preisen. JOSEPH KANDLER, *Deutsch-Oesterreicher*.

**HAMBURG-AMERIKA-LINIE.** Vergnügungs-  
fahrten im Mittelmeer. Dreimal wöchentlich zwischen Genua,  
San Remo, Monte Carlo und Nizza. — Anträgen an die  
Agentur der Hamburg-Amerika-Linie, Nizza Grand Hotel, 10,  
Avenue Felix Faure.

**PALAST HOTEL, NIZZA.** — Haus ersten  
Ranges, ruhige, zentrale Lage, mit grossem Garten, Grossartige  
Gesellschaftsräume. 200 Betten. Von Deutschen bevorzugt.  
W. MEYER, *Besitzer*.

## HOTEL AUSTRIA UND PDSADA BAR.

6. *Jardin public und Rue Croix de Marbre, Nizza.*  
Erstklassiges Hotel inmitten der Parkanlagen des Jardin  
public und der Promenade des Anglais in vollem Süden ge-  
legen. Jeder Komfort der Neuzeit vorhanden. Diners, Soupers  
à la carte mit chiffrierten Preisen. English American Bar, five  
o'clock tea. Wiener und ungarische Spezialitäten, Küche und  
Keller von Reputation. Pilsener Urquell und Münchener Bier  
vom Fass. Rendez vous-Ort der deutschen und österreichischen  
Kolonie.

## SELBES HAUS IN MENTONE. BRASSERIE UND PDSAOA BAR.

Neu eröffnet. *Parc San Donat*. 15 Kilometer von Nizza.  
La Colle sur Loup. Hotelrestaurant ersten Ranges. Geöffnet  
vom 1. April bis 15. Oktober. Frische Forellen. Thontauben-  
schiesstand.

SCHMID, *Besitzer*.

## DEUTSCHE APOTHEKE. P. Süe Nizza. 18. Avenue de la gare.

**CREDIT LYDNAIS.** Empfehlenswertestes Bankhaus an  
der Riviera.  
**MIGNO.** Robes. *Nizza, 4. und 6. Avenue Massena.* Vor-  
nehmstes Haus an der Riviera.

## HOTEL DU RHONE und RESTAURANT zur WIENERIN.

*Nizza. Rue Pastorelli.* Bestens zu empfehlen.

## CAFÉ und KONOITOREI RUMPELMAYER. Nizza, Cannes, Monte Carlo und Mentone. Echt Wiener Café.

Eleganteste Vergnügungs-Etablissements in Nizza

KASINO MUNICIPAL.

DIE JETÉE PROMENADE.

*Trinken Sie Champagner  
Mercier*

## SPIEL- UND PROGRESSIONS-METHODE AUF EINFACHE CHANCEN.

Meine Spiel- und Progressions-Methode ist auf folgender Basis aufgebaut, die jeder logisch denkende Mensch als eine vernunftgemässe wird anerkennen müssen.

1. Man spielt nur die einfachen Chancen, und von diesen bei jedem Coup stets nur eine, da man so den mathematischen Vorteil, den die Bank dem Spieler gegenüber hat, auf das geringstmögliche Mass verringert.

Der Vorteil, den die Bank aus dem Zero und Refait zieht, beträgt bei den einfachen Chancen nur 1-35 (das ist mehr als  $1\frac{1}{2}$  Prozent aller Einsätze, dahingegen 2-7 (das ist nahe an  $2\frac{1}{4}$  Prozent) aller Einsätze auf die mehrfachen Chancen.

2. Man spielt nicht jeden Coup, sondern nur ganz fest bestimmte Figurationen, die sich selbstredend nicht immer produzieren, aber auch nicht immer ausbleiben können.

3. Man spielt einen ganz bestimmten, festgelegten Marche (Gang), von dem nicht abgewichen werden darf. Es gibt demnach keinen Zweifel, keine Irrungen, keine Ablenkung, kein Zögern und Zagen.

4. Man bedient sich einer Progression, die vernunftgemäss, nicht riskant, kostspielig und ruinös ist, nach menschlicher Voraussicht nicht an das Maximum heraufzuführen kann und auf der Basis von mehr als 34.800 gefallener und berechneter Originalcoups in Monte Carlo, was einer Spieldauer von mehr als drei Monaten entspricht, noch niemals 600 Einheiten Spielkapital erforderte. Der Gewinn betrug während der drei Monate Frs. 38.965 und ist demnach höher als ein Frank für den gespielten Coup mit der Einheit von Frs. 5 bei einer Spieldauer von zehn Stunden im Tage. Diese Arbeit kann ein Mensch auf die Dauer nicht leisten, doch genügt eine Arbeitsleistung von 2 bis 3 Stunden, oft weniger, um einen Gewinn von 20 bis 30 Einheiten zu erzielen. Sagen wir im Durchschnittsfall auch nur 20 Einheiten à Frs. 5 = Frs. 100 per Tag = Frs. 3000 im Monat und Frs. 36.000 im Jahr, dies entspricht der 4%igen Verzinsung von Frs. 1.000.000 abzüglich der Rentensteuer! So rechnen aber wenige in Monte Carlo.

Was nun den Marche anbelangt, so wähle man nur eine Seite der betreffenden Chance simple, die man spielt, so zum Beispiel entweder rot oder schwarz, Passe oder Manque, Pair oder Impair. Man schliesse sich der jeweilig gekommenen Chance an und bleibe solange auf derselben, bis man zwei hintereinander erfolgte Verluste erlitten hat. Ist dies der Fall, dann warte man wieder das Erscheinen derselben Chance ab, gehe abermals, solange man gewinnt, mit derselben. Sollte man jedoch wieder zwei Verluste nacheinander finden, dann spiele man das dritte Mal auf die entgegengesetzte Chance. Auf alle Fälle bleibe man nun auf dieser Chance abermals solange stehen, bis zwei Verluste eintreten und verfolge dieselbe Taktik. Längere Verlustecarts gehören zu den grössten Seltenheiten und werden überdies durch die Progression mit Leichtigkeit überwunden.

Der grösste Vorteil und die enorme Kraft meines Spieles liegt jedoch in der Progression und dem Abschlusse. Insolange man gewinnt schliesse man das Spiel sofort ab und betrachte die gewonnene Einheit als reinen Gewinn. Ist jedoch der erste Satz ein Verlust, dann müssen noch weitere vier Coups mit derselben Einheit weiter gespielt werden.

Nach dem fünften Coup schliesse man jedoch das Spiel wieder ab und stelle die Differenz in den fünf Coups fest. Ergibt selbe einen Gewinn, dann ist das Spiel beendet und man beginnt wieder mit der Einheit von einem Stück.

Ist jedoch in den ersten fünf Coups ein Verlust, dann vermerke man sich diesen an der Seite und spiele die nächsten fünf Coups mit der Einheit von zwei Stücken.

Ergibt diese Abtheilung einen Gewinn, so dass der Verlust der ersten Abtheilung eingebracht ist, so fängt man das Spiel wieder von vorne an.

Ist jedoch abermals ein Verlust zu verzeichnen, dann spielt man die dritte Abtheilung von fünf Coups mit drei Einheiten, die vierte mit vier Einheiten, die fünfte mit fünf Einheiten u. s. w. fort, bis der Verlust wieder eingebracht ist. Dieser Kampf mit der Bank kann ziemlich lange dauern, 3 bis 4 Stunden, endet aber schliesslich doch mit dem Siege des Spielers, da die Progression die längsten Ecarts überwindet, ohne zu grosses Kapital in Anspruch zu nehmen.

In dem Falle, wo die Abtheilung von fünf Coups zwar einen Gewinn ergab, den vorhergehenden Verlust jedoch nicht deckte, wird diese Abtheilung mit derselben Einheit solange man gewinnt weiter gespielt, bis der Verlust eingebracht ist, ohne in die nächsthöhere Progressionsstufe überzugehen. Da die schriftliche Explizierung einer Spielmethode unendlich schwer ist, so gebe ich in den folgenden Seiten einen Tag aus Monte Carlo als Beispiel, aus welchem bei näherer Durchsicht und einigem Studium sich jeder meiner Leser ein klares Bild wird entwerfen können.

Ich rate denjenigen, die an die praktische Ausführung meiner Spielmethode in Monte Carlo schreiten, sich vorerst zu Hause fest einzuarbeiten, und nicht mehr als 100 Einheiten zum Spiele zu verwenden. Man fange mit der Einheit von Frs. 5 an, und steigere erst mit erzielttem Gewinne die Einheit auf Frs. 10 und Frs. 20, man spielt dann mit dem Gelde der Bank. Den Gewinn limitiere man sich mit 20 bis 30 Stück per Sitzung, man spiele lieber öfter am Tage und nicht zu lange, denn die geistige Alspannung ist zumeist auch der Beginn der Nachlässigkeit, der Irrungen und der Verluste.

PAIR	IMPAIR	+	-	Differenz-Verlust	Differenz-Gewinn	PAIR	IMPAIR	+	-	Differenz-Verlust	Differenz-Gewinn
27	7	+	1			14	13	+	1		
11	13	+	1			4	12	+	1	+	1
31	31	+	1			17	17	+	1		
24	19	-	1			32	30	+	1		
26	3	+	1			15	13	+	1		
4	4	-	1			21	21	-	1	-	1
				1							
21	11	+	2			6	29	-	2		
30	18	-	1			18	3	+	2		
15	34	-	1			24	16	-	2		
36	30	+	1			11	23	-	3		
20	8	+	2			36	11	-	3		
12	16	+	1			1	17	-	3		
				3			32	-	3		
5	7	-	1			10	21	-	4		
16	26	+	1			18	11	-	4		
28	20	-	1			31	31	+	4		
				1			12	-	4		
20	4	+	2			27	27	+	5		
22	17	-	1			24	28	-	5		

PAIR	IMPAIR	+	-	Differenz-Verlust	Differenz-Gewinn	PAIR	IMPAIR	+	-	Differenz-Verlust	Differenz-Gewinn
29	29	+	5			27	27	-	7		
24	14	-	6			4	19	-	7		
31	23	+	6			9	23	+	7		
8	1	+	6			17	13	+	8		
35	31	+	6			21	11	+	8		
				6							
31	2	+	6			27	27	+	8		
33	14	-	6			4	35	+	1		
32	34	-	6			8	22	-	2		
8	4	+	6			30	29	-	2		
13	25	+	7			14	38	+	2		
22	36	+	7			35	3	+	2		
2	19	-	7			11	15	+	1		
16	6	+	7			27	27	+	1		
				7							

In 123 Würfeln, 26 Einheiten Gewinn.  
Mit 5 Fr. = 26 X 5 = Fr. 130  
" 20 "Netto-Gewinn.  
" 20 "Netto-Gewinn.



## BEWÄHRTE SPIELMETHODEN UND PROGRESSIONEN AUF EIN- UND MEHRFACHE CHANCEN.

1. Diejenigen, welchen der Marche auf die einfachen Chancen nicht verständlich genug ist, empfehle ich, stets den vorletzten Coup zu spielen, der einzige Feind ist dann nur der reine Zweier-Coup. Insoald sich nun dieser zweimal nacheinander gezeigt hat, gehe man sofort bis zu seiner Brechung mit demselben und spiele dann abwärts den vorletzten Coup.

2. Eine andere Attacke ist, stets zweimal auf der gewählten Seite bleiben, nach zwei erlittenen Verlusten wieder zweimal auf der Gegenseite, verliert diese auch, sofort mit der geschlossenen Figur bis zu ihrer Brechung mitgehen.

3. Man wähle von einer einfachen Chance, zum Beispiel schwarz und rot, nur eine, z. B. rot, warte bis dieses zweimal hintereinander erschienen, und bleibe nun dreimal hintereinander auf Rot stehen, solange man innerhalb der drei Coups gewinnt; verliert man dreimal hintereinander, wartet man insofern, bis wieder Rot zweimal hintereinander zum Vorschein kommt. Bei diesen Attacken bediene man sich gleichfalls meiner Progression.

4. Ausgezeichnetes Spiel auf einfache Chancen mit Frs. 1000 Kapital.

Man notiere sich alle sechs einfachen Chancen recht übersichtlich. Sobald sich nun eine Viererseite gezeigt, spiele man dreimal mit Frs. 5, 10 und 20 gegen dieselbe, ebenso gegen jede Intermittence von 4, die meisten Serien und Intermittenzen werden sich innerhalb dieser drei Coups brechen, da deren Fortsetzung über sieben nicht häufig vorkommt.

Ueber Frs. 35 Satz gehe man nicht hinaus, da, wenn ein Sprung kommt, derselbe rasch wieder eingehracht ist. Man nehme sich nur fünfmal den Satz von Frs. 35 = Frs. 175 in den Spielsaal, beende das Spiel mit einem Gewinn von Frs. 50 bis 80.

Sollte man die fünf Sätze verloren haben, so setze man nächsten Tag das Spiel mit der Einheit von Frs. 10, 20 und 40 fort. Erforderliches Kapital Frs. 350; wäre wieder ein Verlust eingetreten, so spiele man den dritten Tag die Einheit mit Frs. 15, 30 und 60, erforderliches Kapital Frs. 550. Hat man seinen Verlust eingebracht, so beginnt man wieder von vorn.

Per Saldo ergibt diese Spielmethode, täglich gespielt, am Ende des Monats ansehnlichen Gewinn.

Sobald man einen Gewinn erarbeitet, wechsle man den Tisch, da nach den kürzeren Figuren wieder die Serien einsetzen.

5. Wer über grösseres Kapital verfügt, kann auf Grundlage des vorhergenannten bereits auch nach jeden Dreier-Coup und Dreier-Intermittence attackieren.

6. Eine empfehlenswerte Progression ist auch, im Verluste zweimal den gleichen Satz setzen, und im Gewinnfalle stets um ein Stück mehr setzen; sobald Gewinn erzielt, von vorn beginnen. Erforderliches Kapital Frs. 2000 bis 3000.

7. Eine jeder Situation gewachsene Progression ist, im Gewinn- und Verlustfalle, stufenweise von fünf zu fünf

Coups durchweg steigern, die ersten fünf Coups um ein Stück, die zweiten fünf Coups um zwei Stück u. s. f. bis zur Erzielung eines Gewinnes. Kapital Frs. 6000 bis 10000. Man überzeuge sich selbst von der Güte dieser Progression durch langes Selbststudium.

### 8. Dutzend- und Kolonnenspiele.

Wenn ein Dutzend oder eine Kolonne zwei oder mehrere Male nacheinander gekommen ist, dann warte man ab, bis es sich bricht, und spiele dann sofort dreimal nacheinander dasjenige, welches zwei- oder mehrmals erschienen ist. Bleibe solange auf demselben, bis drei Verluste eintreten. Progression wie auf einfache Chancen, oder d'Alambert bis zur Erreichung eines Gewinnes.

9. Ist ein Dutzend oder Kolonne dreimal hintereinander erschienen, dann setzt man einmal nur die zwei entgegengesetzten mit Frs. 10. Ist der Satz verloren, so wartet man ab, bis es dreimal nacheinander dagewesen und setzt nun Frs. 20, dann 30, 40, 50, 60, 70 u. s. w. Im Gewinnfalle muss jeder Satz zweimal gewonnen werden, um den Verlust des vorhergehenden Satzes zu erzielen.

Ein Geduldspiel. Mit Frs. 1000 Kapital lassen sich innerhalb 3 bis 5 Stunden Frs. 80 bis 100 erzielen.

10. Doppel-Transversalspiel auf je sechs Nummern. Man teile sich die Transversale in drei Gruppen, und zwar das Transversal 1 bis 6 und 31 bis 36, 7 bis 12 und 25 bis 30, 13 bis 18 und 19 bis 24, notiere selbe in drei Kolonnen und spiele jene zwei Transversale, welche viermal ausgeblieben sind, dreimal nach. Die Progression ist zweimal ein Stück, zweimal zwei, zweimal drei u. s. f. im Gewinn um eine Einheit zurück. Kapital Frs. 1500 bis 2500.

### 11. Transversalspiel auf drei Nummern.

Man teile sich die zwölf Transversale in drei Gruppen, und zwar:

I. Gruppe, welche die Einsen, Zweier und Dreier bildet, das sind die Transversale 1 2 3, 10 11 12, 19 20 21 und 28 29 30.

II. Die Gruppe, welche die Vierer, Fünfer und Sechser bildet: 4 5 6, 13 14 15, 22 23 24, 31 32 33.

III. Die Gruppe, welche die Siebener, Achter und Neuner bildet: 7 8 9, 16 17 18, 25 26 27, 34 35 36.

Man notiere selbe in drei Kolonnen und spiele jenen vier Transversalen, welche viermal ausgeblieben sind, dreimal nach. Progression wie bei vorstehendem Spiele. Erforderliches Kapital Frs. 3000.

### 12.

#### Nummern en pleine Spiel.

Man notiere sich nach abgegebenem Schema die gekommenen Nummern, sobald nun sechs Nummern zweimal erschienen sind, so spielt man diese sechs Nummern mit massig egal gleichzeitig, und nehme darauf Belacht, stets diejenige Nummer dazusetzen, welche nun öfter kommt, also dreimal, viermal oder fünfmal, man lässt die weniger oft gekommenen fort. Man spiele jedoch nicht mehr als sechs, Maximum acht Nummern. Dies setze man bis zur 111. gefallenen Nummer fort.



Von der 111. Nummer ab sehe man nach, welche Nummern noch nicht erschienen sind, oder welche nur ein- oder zweimal gekommen, gruppier sie selbst ab und er- Maximum acht Nummern und spiele nun diese bis zum 160. Coup mit stets ein Stück bis zur Erzielung eines Gewinnes. Erforderliches Kapital Frs. 1000.

Denjenigen, welchen grössere Summen zur Verfügung stehen, können von sechs oder zehn Nummern stufenweise progressieren.

Anzahl wie oft eine Nr. erschienen      Gefallene Nummern

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
0												8
1												11
2												14
3												8
4												36
5												9
6												22
7												5
8												0
9												12
10												8
11												5
12												8
												14
												21
												5
												1
u. s. w. bis 36.												

P.S. Denjenigen Lesern, die sich über meine Spiel- und Progressionsmethoden nicht völlig klar sein sollten, bin ich bereit, gegen Rückporto ausführlichere Erklärungen zukommen zu lassen und bitte alle Zuschriften zu richten an

Monsieur Alfred Josef Klein v. d. March

per Adresse:

Nizza

Die Adresse des Autors ist stets durch Herrn

Josef Kandler, Nizza 20.  
Avenue de la gare,

zu erfragen.

# DIE ADMINISTRATION DES CASINOS VON MONTE CARLO.

Zum Schlusse noch ein Wort an alle diejenigen, die aus welchem Grunde nach Monte Carlo kommen, um zu spielen. Die daselbst gespielten Spiele werden mit mathematischer Genauigkeit durchgeführt, nichts Zweifelhafte, Zweideutiges duldet die Bank, und eine Uebervorteilung der Spieler durch dieselbe, oder deren Personal, ist gänzlich ausgeschlossen.

Die Organisation des ganzen Spielbetriebes ist in jeder Hinsicht als ehrlich, honett und durchaus korrekt zu bezeichnen; jeder Zweifel daran ist einfach lächerlich.

Das Verhalten dem spielenden Publikum gegenüber ist tadellos, chevaleresk und tolerant. Die Administration entwickelt jedoch Energie in der Eliminierung katilinarischer Existenzen, deren ganz spezielle Ueberwachung einen eigenen Polizeikommissariate mit zahlreichen Aufsichtsorganen untersteht.

Diejenigen, deren Gewissen noch empfindsam genug ist, das bedrückende Gefühl zu kennen, einem guten Bekannten eine bedeutendere Summe abgewonnen zu haben, deren Verlust für ihn oft ein empfindlicher ist, als er zugehen mag, und die im Leben schon Lehrgeld an der Börse und am Turf bezahlt, werden mir zugeben müssen, dass es zum Spiele, zu welchem ich niemand zuspereche, nur ein Eldorado gibt, und das ist in Monte Carlo, der konzessionierten Spielbank Europas.

Nur hier sind unerschöpfliche Summen zur Verfügung; denn so gross auch der Verlustart der Bank und so hoch und zahlreich die gemachten Einsätze der Spieler auch immerhin sein mögen, sie werden alle bezahlt — denn die Bank ist nicht zu sprenge. Dem waghalsigen unerschrockenen Spieler ist es möglich, zwischen Mittag und Abend, oft mit wenig Louisdors ein ganzes Vermögen zu realisieren.

Nur der Bank von Monte Carlo gegenüber schuldet auch der gentlemanlikste Spieler keine Rücksicht, kein Entgegenkommen, keine Revanche; hier kann man mit der ganzen Brutalität des pursten Egoismus spielen, der aus dem Golde gegenüber innewohnt und über die grössten eingeheimsten Gewinne offen und laut seiner inneren Freude Ausdruck verleihen.

O O

## SCHLUSSWORT.

Mögen diese in ehrenwerter Intention geschriebenen Zeilen Segen stiften, entweder durch vollkommene Unterlassung des Spieles oder durch günstige Ausführungen auf vernunftgemässer, bescheidener, fast risikoloser Basis, die den Ruin ausschliesst.

Möge der geneigte Leser im Inhalte jene Belehrung finden, die ihm bei Befolgung meiner Ratschläge vor herben Enttäuschungen und Geldverlusten schützen soll, meine jahrelange Mühe und Erfahrung wird dann durch Anerkennung derselben gewiss belohnt werden. Nicht in dem Papier, in dem Inhalte liegt der Wert des Buches.

**Original-Permanenz vom 8. August 1905. — Monte Carlo.**  
Ununterbrochene Sänze von 10 Uhr morgens bis 11 Uhr nachts.  
Anleitung zur übersichtlichen Aufstellung einer Permanenz auf allen Chaux.

[illegible]

### Tableau der einfachen Chancen.

N R N R		Intermittenzen.		Serien.		Tableau der Dutzende.	
16	8	von 1-39	N	von 2-41-50	I.	205 mal	
27	22	" 3-30	R	" 3-10-19	II.	217 mal	
18	O	" 3-13		" 4-10-11	III.	228 mal	
19	27	" 4-5		" 5-4-4			
6	34	" 4-5		" 6-8-1			
15	10	" 5-1		" 7-1-2			
30	27	" 7-1		" 8-1-1			
16	34	" 11-1		" 9-1-1			
8	4						
24	1						
19	10						
26	21						
14	36						
2	8						
28	31						
23	15						
34	5						
8	31						
31	31						
29	28						
21	4						
15	28						
36	32						
28	36						
30	22						
28	27						
30	12						
10	33						
36	17						
8	2						
25	18						
23	11						
34	14						
18	17						
25	19						
14	16						
2	1						
9	17						
5	21						
22	7						
11	22						
12	8						
33	1						
15	15						
2	27						
32	12						
16	30						
8	32						
33	18						
28	36						

Tableau der Kolonnen		Tableau des geworfenen oups:	
I.	224 mal	des	668
II.	309 mal	geworfenen	darunter
III.	217 mal	oups:	16
			Zero.

Tableau der Kolonnen		Tableau des geworfenen oups:	
I.	224 mal	des	668
II.	309 mal	geworfenen	darunter
III.	217 mal	oups:	16
			Zero.

Tableau der Kolonnen		Tableau des geworfenen oups:	
I.	224 mal	des	668
II.	309 mal	geworfenen	darunter
III.	217 mal	oups:	16
			Zero.

Tableau der Kolonnen		Tableau des geworfenen oups:	
I.	224 mal	des	668
II.	309 mal	geworfenen	darunter
III.	217 mal	oups:	16
			Zero.

Tableau der Kolonnen		Tableau des geworfenen oups:	
I.	224 mal	des	668
II.	309 mal	geworfenen	darunter
III.	217 mal	oups:	16
			Zero.

Tableau der Kolonnen		Tableau des geworfenen oups:	
I.	224 mal	des	668
II.	309 mal	geworfenen	darunter
III.	217 mal	oups:	16
			Zero.

Tableau der Kolonnen	
----------------------	--

## Tableau der mehrfachen Chancen.

Nr.	Wurfanzahl der einzelnen Nummern	Transversale zu 3 Nummern zu 6 Nummern
0	erschienen	16 mal
* 1	20	1—47—
2	14	
3	13	
4	12	1—86—
5	13	2—39—
6	14	
* 7	19	3—62—
8	17	
* 9	26	2—119—
*10	20	
*11	21	4—57—
12	16	
13	15	5—53—
14	15	
*15	23	3—110—
16	18	6—57—
17	18	
*18	21	
*19	20	7—50—
20	16	
21	14	4—107—
22	18	
*23	23	8—57—
24	16	
*25	23	9—64—
26	18	
*27	23	5—111—
28	15	
*29	19	10 47—
30	13	
*31	23	11—63—
32	20	
*33	20	
*34	21	12—54—
35	15	
36	18	6—117—

Der Durchschnitt einer jeden der in dieser Seance erschienenen Nummer ist 18. Diejenigen Nummern, welche den Durchschnitt überschritten haben, sind mit \* bezeichnet. \* bezeichnet den jeweiligen Croupierwechsel.